

1672 The Lost Crew



UN GIOCO DI MIKE HEIM

N° GIOCATORI 1

ETÀ 12+

DURATA 60

-1 Acqua (eccetto Pieggià o Tempesta)

8 - Acqua

-1 Cibo (se non hai Pescato. Non puoi Pescare durante una Tempesta)

9 - Cibo

Tira 1d6 -1 Imbarcazione se il risultato è = o >

10 - Imbarcazione

Legname

2 - Riposo

Pesca

3 - Ripara

Timone

Vele

Ancora

4 - Navigazione

5 - Scruta l'Orizzonte

Tira 2d6 per ogni esagono non mappato adiacente +1 se hai assegnato 2 Marinai.
 2-8 = Oceano
 9 = Secca
 10 = Isola Piccola
 11 = Isola Media
 12 = Isola Grande

6 - Risorse dell'Isola

Fasi del Turno

- 1 - Assegna i Compiti
- 2 - Riposo
- 3 - Riparazioni
- 4 - Navigazione
- 5 - Scruta l'Orizzonte
- 6 - Risorse dell'Isola
- 7 - Contatti con i Nativi
- 8 - Acqua
- 9 - Cibo
- 10 - Imbarcazione
- 11 - Meteo

Bel Tempo - Se hai un Marinaio al Timone; puoi muoverti fino a 2 esagoni. Altrimenti: Imbarcazione alla Deriva.
Vento Contrario - Se hai un Marinaio al Timone e uno alle Vele, puoi spostarti di 1 esagono. Altrimenti: Nessuno spostamento.
Bonaccia - La tua barca ondeggia placida nella calma piatta. Nessuno spostamento.
Pioggia - Se hai un Marinaio al Timone e uno alle Vele; puoi spostarti di 1 esagono. Altrimenti: Imbarcazione alla Deriva.
Tempesta - Se hai un Marinaio all'Anchra in un esagono Isola; ignora gli effetti della Tempesta. Altrimenti: Imbarcazione alla Deriva.
 Inoltre: -1 Imbarcazione se non hai nessun Marinaio al Timone.
 -1 Imbarcazione se non hai nessun Marinaio alle Vele.
 -1 Imbarcazione se hai Marinai sia al Timone che alle Vele.

Imbarcazione alla Deriva - La barca si sposta in un qualsiasi esagono (tira 1d6 e fai riferimento alla tabella ad esagoni qui accanto)

	1 Tempesta 	2 Bonaccia 	3 Pioggia 	4 Vento Contrario 	5 Bel Tempo 	6 Nessun Cambiamento
--	--------------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------------------	--------------------------------

11 - Meteo (per il prossimo turno) Tira 1d6. Se hai assegnato 1 Marinaio puoi ritirare una volta il risultato Tempesta, ma se ottieni un 1 o un 6 non riesci ad evitarla

Tira 1d6
 Ottieni un +1 se -1 Imbarcazione (prima del tiro):

1 = 1 Marinaio Ferto (ritira)
 2 = Tribù Ostile
 3 = Tribù Diffidente
 4 = Tribù Pacifica
 5 = Tribù Amichevole
 6+ = Sei Venerato

7 - Contatti con i Nativi

